

POWER PLAYER

No 11-12/92
Hinta 8,-

Megamäärin peliesittelyjä!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Turtles IV
Final Fight
Top Gear
UN Squadron
Addams Family

Super Ghouls n Ghosts
Super Probotector
Super Adventure Island
Krusty's Funhouse



**ja läjäpäin uusia NES-
ja GAME BOY-pelejä!**

TURTLES IV - TURTLES IN TIME

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV - TURTLES IN TIME	
KONAMI	
ILMESTYYS	PELAAJIA
Joulukuu	1-2 yhtiä aikaa
PELITYYPPI	SALASANA
ACTION	EI
VAIKESASTE	
VAIKKEUS	KESKIT, VAIKEA

TAKAISIN TULEVAISUUTEEN

Mutanttikilpikonnat ovat palanneet, nyt upouudella SuperNES-pelillä! Pelissä Turtles IV on ryöstetty Vapaudenpatsas, eikä liene kovin vaikeaa arvata kuka on tämän suuren konnuuden takana.

Leonardo, Michelangelo, Donatello ja Raphael lähtevät jäljittämään Shredderiä eli Silppuria (kyllä, juuri tämä yhteiskunnan vihollinen on Vapaudenpatsaan kaappaaja). Muutamien ratojen jälkeen he löytävät teknodromin ja painelevat sinne sisään näyttääkseen Silppurille kaapin paikan. Valitettavasti Silppuri on valppaana ja hän onnistuu lähettämään Turtlesit ajassa kauas taaksepäin. Hän uskoo päässeensä sinnikkäistä kilpikonnista lopullisesti eroon. Mutta kilpiveikot eivät luovuta niin helpolla, vaan he alkavat välittömästi taistella tfitään takaisin vuoteen 1992.

Turtlesit alkavat paluunsa tulevaisuuteen 2,5 miljardin vuoden takaa, dinosaurusten ja jalkasoturien (oliko näitäkin vastuksia jo silloin?) joukosta. Kun esihistorian hirviöistä selviää, saa tehdä loikan lähemmäksi meidän aikojamme. Mutta pitkän matkan varrella joutuu kohtaamaan vielä merirosvoit, cowboyit sekä luonnollisesti loputtoman määrän jalkasotureita. Nämä tekevät kaikkensa hidastaakseen kilpikonnien kulkua.

NELJÄ KILPIKONNAA

LEONARDO

Leo on tasaisin yksilö kilpikonnista. Hän pärjää kaikessa hyvin, mutta ei missään täydellisesti. Hänen aseensa, katana-miekat ovat tehokkaita ja Leo käyttää niitä melko nopeasti. Hänen kanssaan on mukava aloittaa kampailla ja peliin tutustuminen.

Tavallinen hyökkäys	3.5
Erikoishyökkäys	3.5
Hyppyhyökkäys	3.5
Torjunta	3.5
Nopeus	3.5



LEONARDO
The Battle Commander

LEONARDO

MICHELANGELO

Mike ei ole erityisen nopea, mutta hänen aseensa nunchakut ovat todella tehokkaita. Myös hänen erikoishyökkäyksensä on vahva ja se nujertaa useimmat viholliset nopeasti ja armottomasti.

Tavallinen hyökkäys	4.0
Erikoishyökkäys	4.0
Hyppyhyökkäys	2.5
Torjunta	4.0
Nopeus	3.0



MICHELANGELO
The Wild & Crazy Turtle

DONATELLO

Don on kaikkein hitain turtleista, mutta hänen bosauvansa on pitkä ja se tepsii vihollisiin ennen kuin nämä ehtivät edes lähelle. Myös hänen erikoishyökkäyksensä on hyvin tehokas.

Tavallinen hyökkäys	3.5
Erikoishyökkäys	4.5
Hyppyhyökkäys	3.5
Torjunta	2.5
Nopeus	2.5



DONATELLO
The Turtle's Creative Genius

DONATELLO

RAPHAEL

Raphael on kaikkein nopein turtleista ja sekä hänen hyppy- että erikoishyökkäyksensä ovat murskaavia. Hänen aseensa eivät tokiakaan ole kaikkein tehokkaimmat normaalisti, mutta jos olet etevä erikois- ja hyppyhyökkäyksissä, niin Raph on kuin luotu sinua varten.

Tavallinen hyökkäys	2.5
Erikoishyökkäys	5.0
Hyppyhyökkäys	5.0
Torjunta	2.0
Nopeus	4.5

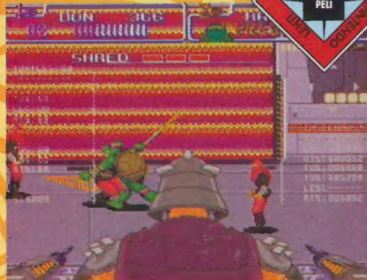


RAPHAEL

The Hittin' Voice of the Turtles

RAPHAEL

NYT SINUN PITÄÄ VALITA OMA SUOSIKKIKILPIKONNASI JA KÄYDÄ TAISTELUUN SILPURIJA JA ITSEÄN AIKAA VASTAAN.



APUVÄLINEET

Radoilta löydät vähän sieltä sun täältä kahdenlaisia pähvilaitikoita. Toisista laatoista voit ahmia pizzaa, josta saa lisää energiaa ja toisten avulla voit pyöriä ympäri ja nitistää kaikki tiellesi tulevat vastustajat yhdellä iskulla. Tämä toimii siis vähän samaan tapaan kuin smartbombit.

Kun pääset nujuttamaan jalkasoturia tarpeeksi läheltä, voit heittää hänet niin, että hän lentää suoraan ulos tv-ruudustasi. Se on aikamoisen vaikuttava näky.

Peli koostuu itse asiassa kolmesta eri pelistä. Ellet halua käydä ratoja läpi tavalliseen tapaan, voit valita jonkin kolmesta ensimmäisestä radasta ja koittaa selviätä siitä mahdollisimman nopeasti. On hauskaa testata kuka kilpikisistä selviittää radan kaikkein lyhimmässä ajassa. Ja halutessasi voit myös haastaa toisen kaverin kaksintaisteluun, turtle toista turtlea vastaan. Splinter toimii tuomarina, kun mittelet kamppailutajaksi kaverisi kanssa. Kaksi kilpikonnan asettua vastakkain, kun valikosta ottaa vaihtoehdon Versus. Mukavaa urheilua sekä.



RATA 1 – BIG APPLE, 3 A.M.

Peli alkaa pilvenpiirtäjän katolla New Yorkissa aamuyöllä. Jalkasoturien laumat käyvät kimppuusi. Tämä rata ei ole erikoisen vaikea ja pääset pian pomoa vastaan. Hän on lentävä Baxter, ruma ja ilkeä hyönteismies, joka yrittää ampua sinua kourasäteellään. Kun onnistut väistelemään hänen hyökkäyksiään ja saat itse häneen osumia, selviät melko sujuvasti seuraavalle radalle.

RATA 2 – ALLEYCAT BLUES

Nyt olet päätnyt metropolin hämärille kujille. Varo putoamasta viemäriaukkoihin matkalla kohti radan pomoa, Metalheadia. Kun opit Metalheadin hyökkäyskuviot, selviät kyllä hänestäkin, vaikka hän onkin hankalampi vastus kuin Baxter.



RATA 3 - SEWER SURFIN'

Nyt on aika lähteä surffaamaan alas viemäreihin. Täällä et kohtaa niin monia vastustajia, mutta sinun täytyy yrittää kerätä mahdollisimman paljon pizzoja ja tönä pois toisia surffaajia reitiltäsi. Ennen kuin kohtaat radan pomon, River Kingin, saat pisteitä kaikesta mitä olet onnistunut tekemään. Muista varoa jokikunkun miinoja.



RATA 4 – TECHNODROME

Ensimmäisen kerroksen lopussa kohtaat kaksi valttavan kokoista eläintä, jotka tunnetkin jo vanhastaan, jos olet nähnyt toisen turtles-elokuvan. Kun onnistut voittamaan nämä kaksi, voit hypätä hissiin ja nousta sillä muutaman kerroksen. Nyt kohtaat Silppurin, joka odottelee jo sinua. Hän lähettää sinut ajassa taaksepäin. Sitä ennen sinun on syytä mäskiä jalkasotureita päin Silppuria ja hänen koneitaan jonkin aikaa. Vaikeusasteilla Easy tai Normal tämä on melko helppoa, mutta jos olet ottanut haastavamman Hard-tason, niin huomaa, että soturien kilvet estävät sinua pääsemästä tarpeeksi lähelle heitä.



RATA 5 – ESIHISTORIAALLINEN TURTLESÄURUS

Nyt olet päätnyt aikaan 2.500.000.000 eKr. ja jo tuolloin näköjään oli riesana monilukuiset ja itsepäiset jalkasoturit. Ole varuillasi, kun maa alkaa järistä, sillä silloin on tulossa dinosaurus, joka haluaa tehdä sinusta muusia. Radan loppupomo Slash on vaikea vastustaja. Sinun iskuisi tepsivät vain takaapäin ja Slash ei tunnu halukkaalta kääntämään selkäänsä. Hän on yksi pelin kaikkein vaikeimmista pomoista.

RATA 6 - SKULL AND CROSSBONES

Radalla 'pääkallo ja luut' olet päätynt merirosvolai-
van kannelle, jossa vilisee jalkasotureita ja meriros-
voja. Jonkin ajan kuluttua tulee vielä apuun toinen
merirosvoalus, joka yrittää ampua sinua tykeillään.
Varo irrallisia lankkuja lattiassa ja taistele tiesi kah-
den ihan tutunoloisen pomon luokse. Kun pysyttelet
aivan vasemmassa nurkassa, selviät heistä kaikkein
parhaiten.



TECHNODROMEN



HUMOR

0	1	2	3	4	5	
0	1	2	3	4	5	4.5
GRAFIikka & ÄÄNI						4.5
PELATTAVUUS						4.5
HAASTE						3.5
VIHDE						4.5

**RADAN 7 JÄLKEEN TURTLET SAAVAT KYHDIN TULEVAISUUTEEN JA HE JOUTUVAT TAISTELE-
MAAN LÄPI VIELÄ KAKSI RATAA ENNEN KUIN HE PÄÄSEVÄT PALAAMAAN VUOTEEN 1992 JA
VOIVAT RYHTYÄ LOPULLISEEN KAMPPAILUUN SILPPURIA VASTAAN.**



TOIMITUKSEN ARVIO

Turtles IV on - ihan niin kuin odottaa sopi - kilpi-
konnasankarien pelisarjan kaikkein hienoin koko-
naisuus tähän mennessä. Sekä ääni että grafiikka
ovat onnistuneet komeasti ja turtles osaavat mel-
koisen valikoiman toinen toistaan tyylikämpiä lyöntejä,
potkuja ja heittoja. Kaikki turtle-fanit tulevat var-
masti innostumaan tästä pelistä. Ja vaara, että kilpi-
konnat keräävät yhä enemmän faneja, on ilmei-
nen. Cowbunga!



Dracula's Curse™

Nintendo ROM-PELETTI	
CASTLEVANIA III - DRACULA'S CURSE	
KONAMI	
ILMESTYY	PELAAJIA
Joulukuu	1
PELITYYPPI	SALASANA
Seikkailu	KYLLÄ
VAIKEUSASTE	
HELPPO	VAIKAE



Vihdoin Suomessa!

Castlevania III saadaan lopultakin myös Suomeen. Nimittäin meidän olemme jo ehtineet esitellä SuperNESille tehdyn nelososan, mutta se ei tee tästä pelistä yhtään huonompaa. Draculan kiros on yksi parhaista seikkailuista mitä NES-keskuksyksikölle on tähän päivään mennessä ilmestynyt.

1500-luvulla eleli Euroopassa kreivi, jonka nimi Dracula on sittemmin tullut monissa yhteyksissä tutuksi. Hän halusi saada itselleen valtaa levittääkseen pahuuksiaan ympäri manteretta. Mutta Belmontin perhe taisteli eri vuosisadoilla sisukkaasti pahaan vastaan ja nuori sankari Trevor Belmont sai tehtäväkseen nujertaa hirmuisen kreivi Dracula.

Castlevania III-pelissä sinä olet siis Trevor Belmont, aiemmista seikkailuista tutun Simonin esi-isä. Castlevania III sijoittuu ajassa sata vuotta aikaisemmaksi kuin Simonin seikkailut ja Dracula on myös nuorempi ja vetreämpi, mikä tekee hänestä vaarallisen vastuksen. Trevor joutuu raivaamaan tieltään monia kauheita vihollisia kamppaillakseen eteenpäin kohti viimeistä laistoa, mutta hän ei joudu pärjäämään aivan omin avuin. Saat nimittäin valita avuksi yhden kolmesta "hengestä", joilla on kullakin omat erityisominaisuutensa. Valitse tarkkaan minkä hengen otat seuraksesi kulloinkin, sillä kun olet valinnut yhden, et saa enää toisia avuksi, sillä he katoavat saman tien.



Trevor kellotornissa



Ensimmäinen pomo

TOIMITUKSEN ARVIO

Tuntuu hiukan omituiselta alkaa ruotia Castlevania-sarjan kolmatta osaa, kun Castlevania IV on jo tullut täällä markkinoille. Kolmososa 8-bittiselle ei luonnollisesti voi olla niin laaja kuin nelososa SuperNES-koneelle on. Mutta siitä huolimatta tämä on yksi parhaista pelejä mitä NES-muodossa on julkaistu ja se olisi ansainnut aikaisemman julkaisun. Castlevania III on sekoitus sarjan ykkös- ja kakkososista. Tässä ei ole niin paljon seikkailua kuin Simon's Questissa, mutta ei myöskään niin yksipuolisesti toimintaa kuin ensimmäisessä osassa. Grafiikka ja äänet ovat hyvät ja ne muistuttavat mukavasti edellisistä peleistä. Myös reittien ja apulaisten valinta on oikein hauskaa puuhaa. Kaikille niille, jotka eivät ole vielä hankkineet 16-bittistä SuperNES-konsolia, tämä on varmasti iloinen yllätyks.



Apuvälineet

Kolikkopussi Et saa kerättyä varsinaisesti rahaa, mutta kylläkin pisteitä, joista voit saada myöhemmin lisäelämän.

Pieni sydän Sydämistä saat ammuksia erikoisaseisiisi. Näitä löytyy joka puolelta radoilta.

Iso sydän Kun löydät suuren sydämen, saat viisi laukausta lisää.

Veltsi Tämä on yksi erikoisaseistasi.

Bumerangi Koska bumerangi liikkuu sekä eteen- että taaksepäin, se tehoaa hyvin useimpiin vihollisiin.

Pyhä vesi Tehokas ase vamppyreitä vastaan on perinteisesti vihkivesi. Vihollisetyttyvät palamaan, kun heität tätä pyhää vettä heidän niskaansa.

Kirves Kirves lentää kaarressa, joten tällä saatat helpostaa heittää ohi vastustajasta. Mutta ase todella tehsii silloin kun osut maaliisi. Tarkkuutta vain, niin selviät pahojakin vastuksia.

Kello Tämä pysäyttää ajan ja viholliset hetkeksi.

Liha Lihanpala antaa sinulle energiaa. Koska nämä ovat niin arvokkaita, on niitä tietysti myös vaikeaa löytää.

Kaksoislaukaus Tämän avulla voit laukaista erikoisaseellasi tuplalaaukaisen yhdellä kertaa.

Kolmoislaukaus Tällä saat jo kolme kutia lähemmään erikoisaseesta yhtä aikaa.

1-Up Trevor saa kallisarvoisen lisäelämän.

Niin kuin perinne vaatii on piiska Trevorin vakioase. Sen saa muutettua, niin kuin aikaisemmissakin peleissä, ennen pitkää voimakkaammaksi ja pidemmäksi.

Rata 1 Trevor lähtee seikkailuunsa Warakiyan kylästä. Asukkaat ovat muuttaneet pois kylästä ja jäljelle ovat jääneet vain Trevor ja Draculan (maan)alaiset. Onneksi viholliset ovat täällä vielä heikkoja ja helppoja voitettavia. Kun Trevor tulee hautausmaalle, hän kohtaa kuolleen ritarin, joka haluaa lyödä hänet matlaksi.



Rata 3 Pimeässä metsässä kohtaat useita häijyjä vihollisia, jotka sinun täytyy nujertaa riippumatta siitä oletko selvittänyt kellotornin vai et. Metsässä vastaasi tulee myös Sypha Belnades, jonka voit ottaa mukaasi. Hän on fyysisesti heikko mies, mutta hänen maagiset voimansa tehsivät moniin vastustajiin.



Rata 5 Jos valitsit radalla 3 alemman puoliskon, päädyt tänne. Rata 5 on pitkä ja mutkallinen, mutta älä luovu toivosta. Jos löydät itsesi lentohiekkasta, sinun täytyy hyppiä hyvin nopeasti, että pääset sieltä ylös. Lähellä loppua tulet luolaan, jossa kohtaat valtaisan vamppyrilepakon. Jos Grant on mukanas, hän voi kiivetä ylös seinälle ja heitellä kirvei-



Rata 2 Toisessa radassa kuljetaan kellotornissa. Pääset kyllä Draculan linnan, vaikka et selvittäisikään tätä rataa, mutta kellotornin huipulla asuu eräs hyvin tärkeä henkilö, Grant Da Nasty. Sinun täytyy voittaa hänet kamppailussa, että hän sitten lyötettytyisi seuraasi. Grant on nopea ja pystyy kiipeämään seinää ja kattoa pitkin. Näistä lahjoista on Trevorille arvaamatonta hyötyä.



Rata 4 Aavelaiva on pullollaan mädäntyneitä lankkuja sekä vihollisia. Tällä radalla on kolme eri pomoa, joiden kaikkien selvittäminen on melkoinen haaste. Mutta kunhan onnistut siinä oletkin jo pitkällä ja pääset järven toiselle puolelle.



tä kammottavan pomon päälle.

Näiden viiden radan jälkeen sinun on kuljettava vielä vähintään viisi rataa riippuen valitsemastasi reitistä. Linnan sisällä sinua odottavat kauheat hirviöt ja lopulta arkkivihollisesi, kreivi Dracula.

MEGA MAN II



MEGA MAN II		
CAPCOM		
PELITYYPPI	Jou- lukku	PELAAJIA
Seikkailu		1
GAMELINK	SALASANA	
EI	Kyllä	
VAIKEUSASTE		
HELPPO	KESKIN	VAIKEA

0	1	2	3	4	5
GRAFIINEN & ÄÄNI					4.0
PELATTAVUUS					3.5
HAASTE					3.7
VIIHDE					4.3

Tohtori Wily on varastanut aikakoneen ja kadonnut jäljettömiin. Tohtori Lightin mukaan hän on hypännyt noin 37,426 vuotta eteenpäin tulevaisuuteen. Kukaan ei tiedä mitä hän tekee siellä, mutta ei liene mitään epäilystäkään siitä, että hänellä on jälleen pahat mielessä. Sillä välin Rush on onnistunut jäljittämään joitakin Dr. Wilyn robotteja, jotka vartioivat hänen laboratorioitaan. Jotakin hämää on ehdottomasti tekeillä ja silloin auttaa vain yksi ratkaisu. Ystävämme Mega Manin täytyy ryhtyä taas työhön.

Mega Man-peli numero 6 on tulossa!

Sinihohtoinen robottisankarimme on taas tulossa. Tämä on jo sarjan viides peli Suomessa (ja niin kuin olemme kertoneet on USAssa jo julkaistu NES-peli Mega Man 4) ja toinen Game Boylle tehty MM-peli. Mega Man II koostuu yhdeksästä vaarantäyteisestä radasta, joiden jokaisen lopussa odottaa johtajarobotti. Jos olet pelannut kahta viimeistä Mega Manin NES-seikkailua, tulee tämäkin peli tuntumaan tutulta.

Pelin alkaessa voit tehdä valintasi neljästä eri radasta. Jos selvität ne oikeassa järjestyksessä ja käytät aina oikeaa asetta, selviät ratojen pomoista paljon helpommalla kuin jos yrittäisit selvittää kaikista tavallisen aseesi turvin.

CLASH MAN

Tältä ensimmäiseltä radalta löydät loputtoman määrän tikapuita ja tasanteita, jotka kulkevat sinne tänne. Pidä varasi, ettet hyppää huolettomasti suuntaan, josta ei tiedä mitä alta löytyy. Voit nimittäin pudota suoraan kuolettaviin piikkeihin.



Radan alussa tulee lentäviä kiusankappaleita putkista. Koska näitä tulee lisää rajoittomasti, on sinun onnesi olleet ne ole kovin nopeita.



TURRICAN

TURRICAN		
Accolade		
PELITYYPPI	Mar- ras- ku	PELAAJIA
Action		1
GAMELINK	SALASANA	
EI	EI	
VAIKEUSASTE		
HELPPO	KESKIN	VAIKEA

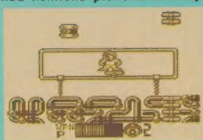


Loputonta paukutusta

Turrican on saanut tehtäväkseen tuhota Altarrasin äitiäivat eli Morgulin. Mutta päämäärään on vaikea päästä, sillä vastustajia kuhisee joka puolella. Turricanin täytyy taistella läpi neljä laajaa kenttää ennen kuin hän pääsee Morgulin luokse ja sinun täytyy auttaa Turricania.



Mega Manin täytyy kulkea kolmella pienellä tasolla, että hän pystyy selvittämään tämän osuuden radasta. Jos ei onnistu pysyttelemään näistä ylimmissä, saatat pudota koko matkan alas ja joutut aloittamaan kiipeämisen alusta.



METAL MAN

Päästäkseen Metal Manin luokse täytyy sankarirobotin selvittää radasta, joka on täynnä magneetteja ja piikkejä. Ole varuillasi, kun kuljet liukuhinaa myöten.



Tässä on paras olla hyvin huolellinen, kun loikkaa alas päin, vaikka varominenkin on vaikeaa. Piikkejä ei tarvitse kuin hipaista, niin Mega Man heittää veivinsä.

Porat ovat sekä hyviä että ikäviä. Hyvä puoli niissä on se, että niistä saa paljon voimabonuksia. Huono puoli on niiden suuri määrä, mikä aiheuttaa sen, että niitä on melkein mahdoton ohittaa vahingoittumatta.



TOIMITUKSEN ARVIO

Tämä peli muistuttaa niin kuin tuli jo mainittua kahta viimeisintä Mega Man-seikkailua NES-konsolille. Capcom on ottanut niistä parhaat puolet ja luonut kunnan Game Boy-uutuuden. Mega Man II ansaitsee Nintendo-lehden suuren kunnianosoituksen Huippupeli. Super Nintendoon versiota Mega Man-peleistä joudumme vielä odottelamaan, mutta sillä välin on erittäin mukavaa pelata Game Boy-peliä Mega Man II.

Turrican on todellinen action-peli, joka on täynnään ilkeitä vihollisia ja lukkuja. Sinun pitää kulkea läpi neljän kentän ja nutistaa niin monta vastustajaa kuin vain ehdit. Matkan varrella pitää löytää myös kristalleja, miinoja ja kranaatteja. Miinat ja kranaatit ovat tietysti taisteluja varten ja 300 kristallia antaa sinulle yhden jatkomahdollisuuden. Kun olet selvittänyt kaikki neljä rataa, pääset kampaailuun Morgulia vastaan ja jos onnistut voittamaan tämän pahantahitoisen tietokoneen, olet päässyt päämääräsi.



WOOD MAN

Viidakossa kohtaat melkosen hankalia vihollisia ja kun selviytyt heistä, tulet veden ääreen, jossa odottaa vielä suuremmat haasteet. Mutta jos käytät Rushia, ei näistä



kosteista osuuksista tule kohtuuttoman vaikeita. Viidakon lepakat näyttävät aluksi mustilta läiskiltä. Tarvitset kaksi osuaa kuhunkin tiputtaaksesi ne.

Koirasta ei ole helppo selviytyä. Se ampuu tulipalloja sinua kohti, joita sinun pitää väistellä samaan aikaan kun tykität koiraa jatkuvalla syötöllä. Pomo ei kuole aivan ensi yrittämällä, mutta älä luovuta siiti.



AIR MAN

Ilma on pilvinen, kun Mega Man tulee Air Manin radalle. Air Manin ase on hyvin tehokas ja sen Mega Man haluaa tietysti mielellään näppeihinsä.



Kohtaat suuria tutunnäköisiä leijuvia päitä kun lähdet etenemään radalla. Hyppää niiden päälle varovaisesti ja ammu pikkulintuja, jotka lentävät sinua kohti.

Täällä löydät energiaa kätkeytyneä pilviin. Kerää ne ja ammu sitten alas kaikki ympärillä lentävät linnut saadaksesi vielä lisää energiaa.



Toimituksen arvio
Tämä on yksi vaatimattomimmista

Game Boyn peleistä, mitä on julkaistu. Vaikka pelissä on päämäärä, se ei tunnu matkan varrella merkitsevän mitään. Tuntuu siltä kuin pitäisi vain ampuu niin paljon kuin ehtii ennen kuin väistämättä kuolee. Grafiikka on melkosen suttuinen, joten on vaikeaa erottaa viholliset ja bonukset toisistaan. Kun tätä vertaa saman tyylliseen Probotectoriin, tuntuu Turrican suoraan sanoen turhalta peliltä. Turrican ei anna enempää kuin krampin sormiin.

	0	1	2	3	4	5
GRAFIKKA & ÄÄNI						2.6
PELATTAVUUS						3.1
HAASTE						3.5
VIIHDE						2.3

Final Fight

Final Fight
CAPCOM

PELITYYPPI	Lokakuu	PELAAJIA	1
BEAT 'EM UP			
PATTERIMUISTI		SALASANA	EI
EI			
VAIKEUSASTE			
HELPPO	KESKI	VAIKA	

Metro Cityä hallitsee katujengit ja heidän väkivaltainen viidakon lakinsa leviää kuin rikkaruohot ympäri kaupunkia. Kun sitten rastafarijengi Mad Gears kidnappaa pormestarin tyttären Jessican, alkaa puuro palaa pohjaan. Mad Gears-jengi ei tiedä, että pormestari Haggar on itse ollut aikaisemmin etevä katutappeli. Ystävänsä Codyn autamana hän lähtee nyt itse puhdistamaan Metro Cityn katuja pelastaakseen Jessican ja opettaakseen jengiläisille hiukan jumalanpelkoa.

Get streetwise!

Tämä kolikkopelisuosikki pitää sisällään melkoista mäskimistä läpi pelin. Tulee melkein huono omatunto kun loputon rystysten ja jalkojen käyttö konnia vastaan voi tuntua niin hauskalta. Erilaiset iskut ja liikkeet vaativat täsmällistä ohjainten hallintaa, että pääset tässä pelissä alkua pitemmälle.

Mad Gears-jengin jäsenet vaanivat joka nurkan takana. On sinusta itsestäsi kiinni selviytyvätkö Cody tai Haggar läpi viiden vauhdikkaan radan jengin päämajaan, missä Jessicaa pidetään vankina.



Rata 2:

Maanalainen



Rata 1:

Slummi

Peli alkaa kaupungin rähjäisimmissä kortteleissa. Alussa kulkeminen ei ole niinkään vaikeaa, mutta tason lopussa, kun suuri mutta raukkamainen pomo viheltää kaverinsa apuun, sinun täytyy olla tarkkana.



Metro rullaa laiturin viereen, mutta et saa hypätä kyytiin ennen kuin olet nujertanut räihinöitsijät asemalla. Metrovaunuissa kohtaat lisää hämääriä tyyppijä, jotka haluavat aiheuttaa vaikeuksia. Tämän radan pomo tuntuu hyvin vaikealta kunnes oppii oikean tekniikan.

CODY HAGGAR



CODY VAI HAGGAR?

Voit valita pelaatko mieluummin Cody vai Haggar taistelija-
na, riippuen siitä kumman tyylistä pidät enemmän. Haggar
on vahva mutta hiukan hidas, kun taas Cody on nopea ja
vähän heikompi-iskuinen.

Cody ja Haggar osaavat melkoisen määrän erilaisia potkuja
ja iskuja. Kummallakin on myös energiaa kuluttavat erikois-
hyökkäyksensä.

CODY

Isku



Helppo



Hyppypotku



Polvipotku



Erikoishyökkäys



HAGGAR

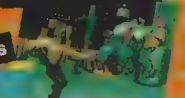
Isku



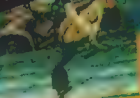
Hyppypotku



Erikoishyökkäys



Helppo



Niskannyrjäytys



Rata 3: West Side

Nyt alkaa olla myöhäistä ja kaikki
kunnon ihmiset ovat menneet ko-
teihinsa. West Siden pomo on kor-
ruptoitunut poliisi, joka on vaiht-
tanut puolta. Kun hän huomaa, että
hänen rystysensä eivät tepsii Codyyn
tai Haggariin, hän ottaa esille pistoolin.
Todellinen pelkuri ja likainen
kelmi on siis ky-
seessä.

Älä luulekaan, että tässä olisi ollut
vielä kaikki. Ei, vielä on kaksi
pitkää ja vaikeaa rataa jäljellä
ennen kuin olet silmätysten Mad
Gearsin pelätyn jengipomon kans-
sa.

Bonusrata

Ensimmäisellä bonusradalla täy-
tyy murskata auto, joka kuuluu
yhdellä jengipomolle, niin lyhy-
essä ajassa kuin mahdollista. Kun
onnistut tehtävässä saat koko joukon
lisäpisteitä, jotka voi muuttaa li-
säelämäksi.

TOIMITUKSEN ARVIO

Final Fight on ensimmäisiä Super Nintendoille tehtyjä katutappelupelejä. Kun nyt on luvassa Street Fighter II alkuvuodesta, saattaa olla että tämä jää hiukan sen varjoon, vaikka kyseessä onkin hieno peli lajissaan. Final Fightia voi tosin pelata kerrallaan vain yksi ihminen.



	0	1	2	3	4	5
GRAFIKKA & ANI						4.0
PELATTAVUUS						3.7
HAASTE						3.6
VIIHDE						4.0



Marion hyvä dinosaurusystävä Super Mario Worldista on nyt saanut aivan oman pelinsä. Nimi on lyhyesti ja ytimekkäästi Yoshi ja kyseessä on Tetrix-tä muistuttava nokkeluuspeli. SMW:n viholliset, kuten haamut ja piraijakukat, putoavat alaspäin ja Marion täytyy kerätä niitä toistensa päälle. Kun hän onnistuu saamaan kaksi samanlaista päällekkäin, molemmat katoavat. Väliillä tulee myös munan ala- ja yläpuoliskoja. Kun Mario onnistuu asettamaan puoliskot niin, että muodostuu kokonainen muna, siitä kuoriutuu pikkuisen Yoshi ja saat paljon lisäpisteitä.



Yoshi Game Boy-pelintä



Yoshi NES-yksiköille

Yoshi	
NINTENDO	
ILMESTYYS	PELAAJIA
TÄMMIKUU	1-2
PELITYYPPI	SALASANA
Näppäryys	Ei
VAIKESASTE	
HELPPO	KESKIT
	VAMMA

Yoshi	
NINTENDO	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Näppäryys	1-2
GÄMELINK	SALASANA
KYLLÄ	Ei
VAIKESASTE	
HELPPO	KESKIT
	VAMMA



Pikkuisen Yoshi syntyy Game Boyssa.



NES-pelin valintaruutu

Pelin nopeus kiihtyy koko ajan ja vaika pelaaminen voi tuntua alkuun helppolta, se muuttuu pian selvästi hankalammaksi. Voit valita myös toisen pelityyppin, jossa ruutuun tulee heti yksi tai useampia rivejä hahmoja. Tehtävänä on saada kaikki hahmot pois ruudusta. Mitä nopeammin onnistut, sitä enemmän saat pisteitä.

TOIMITUKSEN ARVIO

Yoshi on aika hauska näppäryyspeli kaikille, jotka pitivät Tetrixestä ja Dr. Mariosta. Grafiikka on mukava ja ihan selkeä ja pelissä on useita melodioita, joista voi valita haluamansa äänitehosteet, ettei niihin kyllästy niin äkkiä. Ellei jaksaa kuunnella mitään niistä, voi jättää musiikin kokonaan pois. Peli on ihan mainio seuraaja Tetrixelle, jos siihen on ehtinyt jo kyllästyä.



Game Boyn ruudussa on jo ahdasta.

Ainoa ero NES- ja GB-versioiden välillä on se, että keskusyksikköversio on värillinen ja GB-versiossa voi kaksi pelata toisiaan vastaan kumpikin omalla Game Boyllaan.



NES-pelissä ei ole vielä yhtään Yoshia.

Top Gear

KEMCO

PELITYYPPI	MÄRÄS KUL	PELAAJIA	12 PELAAJAA
Auto-urheilii			
PATTERIMUISTI	SALASANA		
EI	KYLLÄ		
VAIKEUSASTE			
HELPPO	KESKIT	VAIKEA	

TOP GEAR

Wrooom!

Herraslehet! Käynnistäkää moottorinne ja painakaa tälle pohjaan, sillä ensimmäinen puhdas autopeli Super Nintendolle on tulossa Suomeen. Valitse jokin neljästä autosta ja aja sillä sitten kilpaa eri radottä ympäri maailmaa.



Top Gear antaa sinulle mahdollisuuden ajaa joko yksin kaikkia pelin ohjaamia autoja vastaan tai sitten yhdessä kaverisi kanssa. Päästäksesi jatkamaan radalla seuraavalle sinun pitää päästä viiden parhaan joukkoon. Kun selvität yhden paikan kaikki radat menestyksellä, saat salasanan. Kilpailuita on yhteensä kahdeksassa eri maassa ja tässä on hiukan lisätietoja kolmesta ensimmäisestä paikasta.

USA

USAn radat ovat melko helppoja kilpailut pidetään Las Vegasissa, Los Angelesissa, New Yorkissa ja San Franciscossa. San Franciscon radalla sinun täytyy mennä ensimmäisen kerran varikolle tankkaamaan.



ETELÄ-AMERIikka

Etelä-Amerikan teissä ei ole juuri kehumista. Huomaa tiepohjan lisäksi esimerkiksi sademetsäissä tulee vastaan koke joukko erilaisia esteitä.

JAPANI

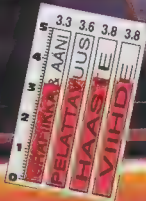
Taällä tiet ovat paljon paremmat rakennettu, mutta ne ovat melko mutkaisia ja vain yhdellä radoista selviät vähemmällä kuin neljällä kierroksella. Tämä merkitsee sitä, että saat pliiptahtaa täyttämään tankkiasi usein.



Kolmen ensimmäisen paikan jälkeen on vielä viisi muuta jäljellä. Radat tulvat pitemmiksi, mutkaisemmiksi ja vaikeammiksi. Kun pääset Skandinavian kohtaat tietysti pakkasen, lumiset kukkulat ja jäiset tiet. Top Gear antaa sinulle kunnollisen haasteen.

TOIMITUKSEN ARVIO

Top Gear on hauska peli, josta tulee vielä mielenkiintoisempi, jos pelaat sitä kaverin kanssa. Valitettavasti grafiikka ei ole sitä tasoa kuin 16-bittisen pelillä olisi lupa odottaa. Toisaalta äänet ovat hyvin onnistuneet mikä tasoittaa antamaamme todistusta. Tuntuu vähän omituiselta, että ruutu on jaettu kahtia silloinkin kun tätä pelaa yksin. Top Gear on jännittävä peli, mutta ehkä Kemco olisi voinut hiukan parannella juuri grafiikkaa ennen kuin he julkaisivat tämän.





TRACK MEET™



©1991 Interplay™
LICENSED BY NINTENDO

Vihdoin olemme saaneet kaivatun yleisurhellupelin myös Game Boylle. Lujat ovat kyselleet useasti tällaista. Track Meet Interplay-yhtiöltä on juuri sitä mitä tarvitaan, kun odottelemme Track & Field -peliä GB-muodossa.

Paikoillanne...

Track Meet koostuu seitsemästä eri lajista. Nämä ovat 100 metrin juoksu, 110 metrin aidat, keihäänheitto, seiväshyppy, pituushyppy, kiekonheitto ja painonnosto. Kaikki lajit perustuvat lähinnä yhteen asiaan eli siihen kuinka nopeasti pystyt painelemaan A-nappia. Voit kampailla joko kaveria tai sitten tietokonetta vastaan. Yksinpelissä kohtaat viisi eri peliohjattua vastustajaa, joilla on kullakin omat erikoispiirteensä ja -lajinsa. Tässä on pieni esittely.

RICKY THE BARBARIAN

Ricky on hidas ja yksinkertainen, mutta hän on uskomattoman vahva. Kunhan muistat kerätä alkupään lajissa kunnan johtoaseman, voitat tämän ensimmäisen vastuksen helposti. Ricky on hyvä kiekonheitossa ja melkein voittamaton painonnostossa. Mutta pelkissä juoksulajissa pystyt keräämään reilun johdon häntä vastaan.

SWAMMI PASTRAMI

Toinen kilpakumppanisi on harjoitellut maagisia taitoja pitkään, mutta se ei auta urheilussa kovin pitkälle. Swammi osaa kyllä lentää aitojen ylitse ja pääsee pituushyppäyssä Carl Lewisin lukemiin, mutta muissa lajeissa voit ottaa johdon kiinni korkojen kanssa.

KENICHI KATANA NINJA

Kenichi on tasaisen hyvä melkein kaikessa, mutta kunhan käytät sormiasi vikkelästi pystyt lyömään hänet lähes joka lajissa. Se saattaa hänet harakirin partaalle ja pääset jatkamaan peliä.

IRWIN B. CHEETIN

Nyt alkaa olla jo vaikeampaa. Irwiniä on vaikea voittaa, sillä hän käyttää pienitä konna-koukkuja silloin, kun nopeus ei riitä. Sinun täytyy vain tehdä parhaasi joka lajissa, etkä siitkään voita kuin ehkä pienellä erolla.

JACK STROP

Game Boyn mannekiini Jack Strop on taitava, nokkela ja maailman nopein, mutta niinpä hän onkin viides ja viimeinen vastuksesi. Sinun täytyy onnistua täydellisesti tai toivoo Jackin epäonnistuvan jossakin, että selviät tämän sankarin edelle. Painonnostossa hän musertaa sinut nostamalla helposti yhdellä kädellä yli 200 kiloa. Mutta onnea matkaan!

YOUR OPPONENT



KENICHI KATANA
A FURMIIDABLE
OPPONENT

YOUR OPPONENT



IRWIN B. CHEETIN
THE EVER IMPROVING

YOUR OPPONENT



RICKY THE BARBARIAN
THE STRONGEST OF 100
OPEN GARDEN SWAIL

YOUR OPPONENT



SWAMMI PASTRAMI
A FURMIIDABLE
OPPONENT

YOUR OPPONENT



JACK STROP
THE STRONGEST

TRACK MEET

INTERPLAY

PELITYYPPI	Jou- lukuu	PELAAJIA
Urheilu		1-2 yhtä alkaa
GAMELINK	SALASANA	
KYLLÄ	KYLLÄ	
VAIREUSASTE		
HELPPO	KESKIT.	VAIKEA

Toimituksen arvio

Välillä tuntuu mukavalta vain painella nappeja koko ajan kuin mieli-puoli. Jos on harjaantunut tikittä-mään kuin metronomi pääsee pelisä nopeasti melko pitkälle. Mutta Jack Stropia on melkein mahdoton voit-taa, ellei hän munaa jossakin lajis-sa. Pelissä on mainio grafiikka ja la-jit ovat viihtyitä.



ERI LAJIT

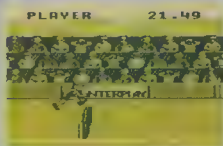
100 metrin juoksu

Tämä on yksin-kertainen laji, sillä on kyse on vain nopeudesta. Heti kun ruu-tuun tulee sana "Go!" täytyy al-kaa painella A-nappia niin ti-heään kuin pystyy. Jack Strop pystyy tässä ME-vauhtiin.



110 metrin aidat

Tässä lajissa täytyy painella A-nappia juok-suun ja B-nappia aitojen yli-tykseen. Yritä painella A-nappia myös hypätessäsä, että pys-tyisit mahdollit-simman hyvään aikaan.



Kiehäs



Jälleen pitää painella A-nappia vauhdinotossa ja sitten B-nappia ensin taaksevetoon, joka määrää myös lähtökulman, ja toisen kerran heittoon. Kolta eri lähtökulmia löytääksesi parhaan mahdollisen.

Selväshyppy



Kun olet taas saanut A-napilla hyvän vauhdin (ja krampin sormeen) täytyy painaa B:tä, kun selväs laiteaan kuoppaan ja toisen kerran irrotettaessa, että voi lentää riman yli. Irrotus on tarkka vaihe.

Pituushyppy



Tiedät jo tähän mennessä miten vauhti saadaan ja sen jälkeen painetaan B-nappia kahdesti. Ensín kun jalka on lan-kulla ja toisen kerran määrää-mään kulma. Viivat matkalla voivat sotkea hiukan, mutta ei hypääminen niin vaikeaa ole.

Klekko

Painele jatku-vasti A-nappia pyörittäksesi ja jo kahden kier-roksen päästä B-nappia heit-tääksesi kiekon. Tämä on herkkää puuhaa, jossa saattavat ikkunatkin sär-kyä.



Painonnosto

Tämä on viime-nen ja kaikkein vaikein laji. Painele A-nappia saadaksesi voimaa nostoon. B-nappia pitää painaa oikea-ai-kaisesti kolme kertaa, että selviää noston kolmes-ta vaiheesta. Ajoltus on hyvin tärkeä.



SUPER MINTENNIN

SUPER GHOULS'N GHOSTS

CAPCOM

PELITYYPPI:	AM- MIKKU	PELAAJIA	1
TOIMINTA			
PATTERIMUISTI		SALASANA	
EI		EI	
VAIKEUSASTE			
HELPPO	KESKIT.	VAIKEA	



Ritari aavejhdissa!

Ritari Arthur on matkustanut ympäri maailmaa voimakkaiden aseiden ja valkoisen magian perässä. Kun hän on palannut kuningaskuntaansa on pahuuden keisari onnistunut kidnappaamaan prinsessa Guineveren ja vienyt hänet mukanaan Aavevyöhykkeelle. Tämä ei kuulosta ollenkaan mukavalta Arthurin korvaan ja hän päättää heti lähteä pelastusretkelle. Hän pakkaa mukaansa peitsen, haarniskan ja parin bokserimallisia kalsareita.

Useimmat lukijat muistavat varmaan NES-pelin Ghosts'n Goblins. Se oli ja on edelleenkin yksi vaikeimmista peleistä tuolle konsolille. Nyt Capcom on tehnyt pelille hienon seuraajan, joka on ainakin yhtä vaikea ja vielä hauskempi kuin edeltäjä. Pelissä on koko joukko uusia aseita ja magioita ja Arthur osaa liikkua nykyään sulavammin ja monipuolisemmin. Hän pystyy muun muassa tekemään ilmassa toisen hypyn poimiakseen säkin korkealta.



Haarniskat

Arthur voi kerätä erilaisia haarniskoita. Teräshaarniska hänellä on päällä jo aivan alussa ja pian hän saa itselleen pronssihaarniskan. Sen avulla hänen kantamansa ase tulee tehokkaammaksi. Viimeinen ja vaikeimmin hankittava haarniska on kultainen. Se päällään Arthur voi käyttää erilaisia maagisia voimia riippuen hänen asestaan.



ASEET

Peitsi

Peitsi on ase, joka sinulla on mukana si jo alussa. Se on melko tehokas, mutta peitsi on niin painava, että sen käyttö on hidasta. Näitä voit heittää vain kaksi peräkkäin.

Kun saat itsellesi pronssisen tai kultaisen haarniskan tulee peitseen lisäksi tulenlieskat, jotka tekevät paljon kovempaa jälkeä vastustajiin.

Veitset

Seuraavaksi aseeksi Arthur saa veitset. Ne sopivat hienosti niille radoille, joilla on vahan tai ei lainkaan lentäviä vihollisia. Koska veitset ovat kevyitä, voi Arthur heittää näitä kuinka monta tahansa. Paremman haarniskan mukana hän saa maagiset veitset.



Jousipyssy

Yksi paremmista aseista on jousipyssy. Se lähettää kuhunkin suuntaan kaksi nuolta kerrallaan. Kun parantelet suojavarustusta, muuttuvat ne tulinuoliksi, joita voi ampua kerrallaan kolme kappaletta.

Soihtu

Soihtua ei käytetä nykyään niinkään paljoa aseena, mutta kun Arthur heittää soihtun sytyttää se maan liekkeihin, mikä hoitelee vaikka useammankin paikalla olevan vihollisen. Myös soihtu saa magian ja lentää silloin hiukan pitemmälle.



Viikate

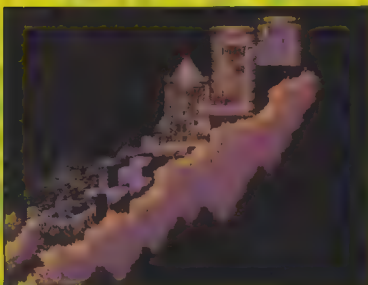
Viikate on tehokas ase sinänsä, mutta niitä voi käyttää valitettavasti vain yhden kerrallaan. Myös viikate tulee maagiseksi pronssi- tai kulta haarniskan myötä, mutta koska niitä voi silloinkin heittää vain yhden, teho ei juurikaan lisäännä.

Kirves

Kirves on jokseenkin viikatteen veroinen ase. Se vaikeuttaa murskaavasti kelmeihin, mutta näitäkin voi heittää vain yhden kerrallaan. Vahvempi haarniska päällä tepsii kirveskin voimakkaammin.

Tri-blade

Kaiken kaikkiaan paras ase on tämä 'kolmi-terä'. Tri-blade. Se on hyvin voimakas veitsi, joka lentää kahden suuntaan ja palaa sitten takaisin. Kun haarniska on pronssia tai kultaa, muuttuu veitsi heittotähdiksi, jotka ovat vieläkin vahvempi ase.



Maagiset voimat

Peitsen magia on ukkonen. Salamet lähtevät kolmeen suuntaan ja nujertavat useimmat viholliset.

Kun sinulla on maagiset veitset, voi Arthur kutsua lohikäärmettä, joka pitää tulta sylkemällä huolen monista vastustajista.

Jousipyssyn magia auttaa löytämään kaikki kätkeytyneet arkut.

Maagiset soihtut ympäröivät Arthurin ja suojaavat häntä kolmella pyöreällä tulipallolla.

Tornado pyörittää kaikki kelmit pois kuin tuhkan tuuleen. Tämän saat käyttöön kun sinulla on maaginen viikate. Kaikkein vahvimmat maagiset voimat on salamoilla, jotka menevät kahdeksaan eri suuntaan. Jos sinulla on maaginen kirves, voit käyttää tätä tehokasta magiaa.

Sen jälkeen kun sinulla on ollut ilmiömäiset heittotähdet, saat kaikkein parhaan magian. Se aiheuttaa suuren räjähdysksen. Jos joku vihollinen selviää tästä, on kyseessä kovan luokan vastus.



Super Ghouls'n Ghosts on todella monimutkainen peli ja se antaa pelaajalle kunnollisen haasteen. Kaikkein tärkeintä on ettei anna periksi, vaan taistelee vakavasti loppuun asti. Löydät tepsiviä aseita ja saat maagisia voimia arkuista, joita tulee eteesi pitkin matkaa. Mutta pidä varasi, välillä kirstusta tulee näiden apujen sijaan ilkeitä maagikoita esille. He voivat muuttaa sinut hyönteiseksi tai pieneksi, avuttomaksi lapseksi. Näissä olomuodoissa on ikävä taistella aaveita tai zombiita vastaan.

Toimituksen arvio

Super Ghouls'n Ghosts on jälleen hieno SuperNES-peli Capcomilta. Grafiikka on aika hyvä ja pomot ovat vaihtavia ja hyvin suunniteltuja. Ihan niin kuin NES-vastinekin on kyseessä vaativa peli. Mutta sellaista varmasti tarvitaan vastapainoksi monien kevyiden pelien joukkoon, joita ilmestyy nykyään usein. Super Ghouls'n Ghosts on omiaan jokaiselle Power Playerille.

Robin Hood

ROBIN HOOD
PRINCE OF THIEVES

VRGIN

ILMESTYY

PELAAJIA

Joulukuu

1

PELITYYPPI

SALASANA

Seikkailu

KYLLÄ

VAIKEUSASTE

HELPPO **KESKIT.** VAIKEA

Melkein kaksi vuotta sitten pyöri elokuvissa suurfilmi Robin Hood, jonka pääosassa oli Kevin Costner. Nyt julkaitaan elokuvan nimeä kantava peli NES-konsolille ja sinä päätset itse pääosaan esittämään pelotonta sankaria.

Parempi myöhään..?

Pakomatalla pois vankiloista



Robin Hood on seikkailupeli, joka muistuttaa jonkin verran Metal Gear- ja Snake's Revenge-pelejä, mutta tässä on vähemmän toimintaa ja enemmän seikkailua. Tässä pelissä kuljet Zelda-pelien tapaan luolissa, kammareissa ja metsissä, jolloin katselet sankaria ylhäältä päin. Mutta kun törmäät hankaliin vastustajiin, käydään

kaksinkamppailu toisen tuupertumiseen asti ja silloin näet Robinin ja vihollisen sivulta. Jos kokonainen konnalauma hyökkää päälle yhtä aikaa, näet koko Robinin joukkion korkealta ylhäältä saadaksesi paremman kuvan kaikista tapahtumista.

ASEET JA SUOJAVARUSTUKSET

Useimmat ihmiset yhdistävät Robin Hoodin jouseen ja nuoliin, mutta se ei ole ainoa ase, jonka hän hallitsi. Miekka, veitset ja kynnärsauva ovat aseita, joita Robin tarvitsee myöskin pelin aikana.

Miekka

Miekka on ensimmäinen ase, jonka löydät vankilassa. Miekka tehoaa hyvin ensimmäisiin kohtaamiisi vastustajiin.



Druid's Dagger

Tämä maaginen tikari on lyhytteriäinen, mutta neljä kertaa tehokkaampi kuin tylsä veitsi.



Leather Armor

Nähkahaarniska antaa suojaa vihollisten hyökkäyksiltä.



Long Bow

Tämän avulla Robin pääsee vihdoin ampumaan nuolia. Valitettavasti asetta on hidas käyttää.



Locksley Bow

Robinin perheen jousipyyssy on tehokkain ase nuolien ampumiseen.



Chain Mail

Tämä toinen suojavaarustus on edellistä paljon parempi ja antaa Robinille hyvän suojauksen.



Knife

Veitsi tehoaa huonosti. Se on selvästi heikompi ase kuin miekka tai nuolipyssy.



Locksley Sword

Perheen miekka on vastaavasti hyvin tehokas miekka ja arvokas ase.



Locksley Armor

Perheen haarniska suojaa luonnollisesti kaikkein parhaiten hyökkäyksiä vastaan. Mitä aiemmin löydät tämän sitä parempi.



Cross Bow

Varsijousella pystyt ampumaan nuolia nopeammin kuin tavallisella jousipyssyllä.



Ball & Chain

Piikkipallo on itse asiassa vielä tehokkaampi ase kuin perheen miekka.



Disguise

Jos laitat tämän vallepuun paallesi, näytät aivan sheriffin miehiltä ja voit mennä muun vaen sekaan herättämättä huomiota.



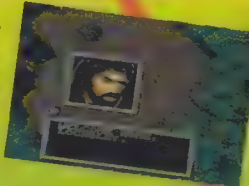
Quarter Staff

Pikku Johnin ase, kynnärsauva tehoaa hyvin useimpiin konniin.



-Prince of Thieves

Voit painaa milloin tahansa Start-nappia, jolloin saat esille valintaruudun. Ruutuun tulee monia vaihtoehtoja, kuten mitä haluat Robinin tekemään. Hän voi esimerkiksi puhua, katsoa tai ottaa jotakin. Voit myös halutessasi katsella tietoja ihmisistä, jotka kuuluvat Robinin porukkaan. Näet kuinka vahvoja he ovat, mitä aseita ja esineitä heillä on mukanaan ja kaiken muun mitä sinun tarvitsee tietää.



SEIKKAILU VOI ALKAA

MAANALAISISSA LUOLISSA

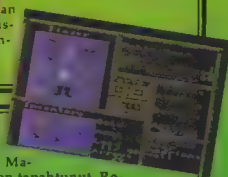
Kaksi engelsmannia, Robin Locksley ja Peter Dubois ovat jääneet mätänemään arabien vankeiluun. Robin seisoo avuttomana, kun hänen kohtalotoveriaan kidutetaan. Mutta äkkiä hän löytää miekan ja käy vahtien kimppuun. Molempien on pakko lähteä pakomatalle. Yksi mies kertoo tietävänsä reitin ulos ja Robinin täytyy päättää luottaako hän miehene ja ottaa tämän oppaaksi. Hankalien kamppailuiden jälkeen uloskäynti lopulta löytyy, mutta Dubois on haavoittunut kuolettavasti ja hän uhraa henkensä Robinin ja tämän ystäväin puolesta. Nämä kaksi lähtevät matkalle kohti Englantia.

TAKAISIN LOCKSLEYN LINNAAN

Pitkän matkustamisen jälkeen tulevat Robin ja Azeem lopulta takaisin Englantiin. Kotiseudulla ovat prinssi Juhana ja Nottinghamin sheriffi ottaneet vallan sillä välin kun kuningas Richard on ukomailta taistelemassa. Mikään ei ole entisellään. Robin ja Azeem kohtaavat Guy Gisborren ja hänen miehensä, jotka käyvät heidän päälleen. Jos Robinilla vain on nuolipyssynsä mukana, he selviytyvät taistelusta. Seuraavaksi he kohtavat Pikku Johnin pojan ja puhuvat hänen kanssaan ennen kuin lähtevät kohti linnaa.

DUBOISIN LINNA

Robin lupasi Peterille mennä kertomaan Marianille mitä hänelle on tapahtunut. Robin pitää lupauksensa ja lähtee Duboisin linnaan kertomaan surullisia uutisia. Päästäkseen sisään linnaan täytyy Robinilla olla medaljonki mukanaan. Vierailu jää valitettavan lyhyeksi, sillä linnassa vilisee sheriffin miehiä, mutta Robin ehti jutella hetken Marianin kanssa. Marian ehdottaa Robinille, että hän leiriytyisi miehineen Sherwoodin metsään. He päättävät noudattaa vihjettä.



	2.9	2.7	3.7	3.9
5	GRAFIININ & AANI	PELATTAVUUS	HAASTE	VIIHD
4				
3				
2				
1				
0				

Toimituksen arvio

Robin Hood - Prince of Thieves on jännittävä seikkailupeli. Se on melko omaperäinen kokonaisuus, jota voi ehkä parhaiten kuvata pelien Zelda II ja Metal Gear risteytykseksi. Valitettavasti sen paremmin grafiikka, ääni kuin myös ohjattavuus eivät ole aivan huippua, mikä vie osan peli-ilosta pois. Jos Virgin olisi pönnistellyt hiukan lujemmin näiden kanssa, olisi Robin Hood ollut huippupeli. Nyt tämä on "vain" hauska seikkailupeli.

UUSI KOTI

Kun Robin on paennut iloisten veikkojensa kanssa sheriffin miehiltä, he saapuvat Sherwoodin metsään ja alkavat rakentaa uutta asuinpaikkaa itselleen. Metsä on suuri ja täynnä salaisuuksia, joten he alkavat heti etsiä aseita ja esineitä, joista voi olla tulevaisuudessa hyötyä. Robin kohtaa Pikku Johnin ensimmäisen kerran ja heistä tulee pian hyviä ystäviä.



Eletään vuotta 2636. Yhden NES-pelin ja yhden Game Boy-pelin jälkeen ovat kaksi tuttua valtaamassa nyt Super Nintendoa. Super Probotector on mestarillinen peli, joka koostuu kuudesta tasosta, jotka sisältävät kivenkovaa kamppailua ja loputonta räiskimistä. Avaruusolennot Punaisten Haukkojen organisaatiosta ovat tulleet maan kamaralle ja leivittäytyneet hirviöineen ja joukkoineen kaikkialle. Sinun tehtäväsi on päästä heistä kaikista eroon.

Asiaan kuuluu, että tätä peliä voi pelata kaksi pelaajan yhtä aikaa ja tietyillä radoilla kuva jakautuu kahtia, jolloin kumpikin pelaaja taistelee omalla puolikkaallaan. Ainoa päämäärä on nitistää kaikki avaruuden piraatit, jotka vain näet. Varo kaikkea eteen tulevaa ja ammu niin paljon kuin ehdit.

Punaisten haukkojen comeback



saa herpaantua hetkeksikään, viholliset käyvät yllesi jouti silloin, kun uskot voitavsi hengähtää. Jos pidit aiempien sarjan pelien aseita rannkoina, tulet pudottamaan silmäsi kun näet moottoripyörä-

SuperNES-peliesi.

RATA 1

Ensimmäisessä kentässä juokset ympäri Neo Cityä ja ammut avaruuden oliioita, Radan keskivaiheilla saat loikata panssarivaunuun ja jyrätä sillä muusikai kaiken tielle osuvan. Radan pomo on jättiläismäinen, erikoinen kilpikonnan mutaatio. Se on ainakin kolmikerroksisen talon korkeinen.

RATA 2

Tässä kentässä näet itsesi ylhäältä päin. Jos pelaat kaksinpeliä, saa kumpikin hoidella oman puolikkaansa kuvaruudusta. Päästäksesi loppupomoa vastaan sinun täytyy hoidella viisi asemaa, jotka tykittävät sinua kohti, sekä monia muita vihollisia. Veit väistää laukauksia heittäytymällä maihin.

RATA 3

Kolmannella radalla kimppuusi hyökkää lauma lentäviä avaruuden piraateja. Kulje yhden käden varassa rautaputkea pitkin, mutta älä puto alas. Keskivaiheilla kohtaat pomon, joka on lentävä teräksinen tuulimylly ja kentän loppupomo on valtaisa touranko, joka syöksée tulta ja heittelee pummeja.

RATA 4

Neljännän radan alkuosassa ajat moottoripyörällä tiellä, mutta sinun pitää pian hypätä helikopteriin kyytiin ja lentää pilvien sekaan. Eihän kuitenkaan ole niin mammanpoika, että luulisit istuvasi mukavasti hittiin! Ei, ei. Sinun täytyy roikkua toisen käden tukevalla otteella jalaksesta, niin toinen käsi on vielä vapaana, että voit tykittää edelleen aseellesi.

Peli koostuu kuudesta radasta, joiden grafiikka on aivan uskomaton, ja valtaisasta määrästä yllätyksiä ja actionia. Vastaasi asettuvat avaruusoliot ovat suuria ja pelottavia ja niitä on ihan kaikkialla. Useimmissa peleissä tasojen loppupomot ovat kaikkein pahimpia, mutta tässä kohtaa sellaisia rumiluksia matkan varrella, että monet loppupomot näyttävät niiden rinnalla siltäisiltä. Et





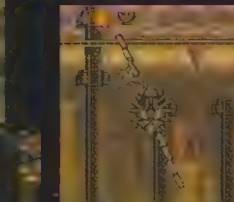
Rata 5

RATA 5

Viidettä kenttää katsellaan ylhäältä päin niin kuin kakko-rataakin. Sinun täytyy tuhota jälleen vastaavat kohteet, että pääset kamppaillemaan

pomoa vastaan, mutta tehtävä on tällä kertaa paljon vaativampi. Loppupomo ei ole kuitenkaan ihan niin vaikea kuin miltä se näyttää. Kun ammut hiekkakäärmeitä, saat kunnan voimabonukset. Pomoa kannattaa yrittää lähdetä silmään.

Nyt sinulla on vielä yksi rata jäljellä ja se sijaitsee Punaisten Haukkojen päämajassa. Siellä sinun täytyy nujertaa useita pomoja ennen kuin lopulta pääset silmätysten ilkeiden avaruuden olentojen johtajan kanssa.



SUPER NINTENDO

SUPER PROBOTECTOR
Alien Rebels (CONTRA III)

KONAMI	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Action	1-2 yllä aikaa
PATTERIMUISTI	SALASANA
Ei	Ei
VAIKEUSASTE	
HELPPO	KESKIT. VAIKEA



0	1	2	3	4	5
GRAFIKKA & ÄÄNI					4.5
PELATTAVUUS					4.0
HAASTE					4.2
VIIHDE					4.1

Rata 2 (nintendo.com/lehti/64)

TOIMITUKSEN ARVIO
Super Probotector on viety loppuun saakka. Kuuden radan aikana ei ole hetkenkään hengähdystaukoa. Pirullisia vihollisia ilmestyy koko ajan kaikista mahdollisista suunnista. Grafiikka on uskomattoman hieno, varsinkin mahtavat pomot kullakin radalla. Kaksinpelissä on jo äärimmäinen meininki. Super Probotector salpaa hengen ja ansaitsee kunniamaininnan Huippupeli!



Castlevania II - Belmont's Revenge

0	1	2	3	4	5	4.1
GRAFIikka & ANI						3.4
PELATTAVUUS						4.0
HAASTE						3.8
VIIHD						



CASTLEVANIA II - BELMONT'S REVENGE	
KONAMI	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Seikkailu	1
GAMELINK	SALASANA
EI	KYLLÄ
VAIKEUSASTE	
HELPPO	VAIKEA

Dracula ja Belmontin perhe kohtaavat uudestaan myös Game Boyn pienessä ruudussa. Tämä toinen GB-seikkailu tapahtuu ajassa 15 vuotta edellisen jälkeen, kun Christopher Belmont nujersi GB:n Castlevania-pelissä Draculan. Julma kreivi on tullut taas takaisin ja Christopherin poika Soleiyu katoaa eräänä päivänä. Sinun pitää auttaa Christopheria pelastamaan poikansa. Niin, ja kulkea tietysti siinä matkalla neljän linnan läpi ja selvittää lopuksi itsensä kreivi Draculan valtava linna raakaan loppuun asti.

PIISKA KÄSIMATKATAVARANA

CRYSTAL CASTLE

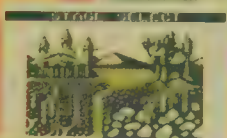
Tämä linna on rakennettu kristallista ja toiset paikat särkyvät alta Christopherin edetessä. Täällä törmäät myös pohjattomiin ansoihin, piikkiseiniin ja tynnyrien kokeisiin silmiin. Kaiken tämän jälkeen sinun täytyy vielä voittaa loppupomo. Onneksi matkalla on kätkeytyä bonushuoneita ja liisälämiä.

CLOUD CASTLE

Cloud Castle leijuu nimensä mukaan ilmassa. Se on rakennettu kivistä ja teräksestä ja saatat helposti rumentua täällä. Sinun täytyy olla kieli keskellä suuta, mutta myös nopea, että selviät läpi linnan käytävien, joissa kohtaat muun muassa vampyyrilepakkoita ja valtavia piikkipalloja.

ROCK CASTLE

Ole varovainen tässä kivilinnassa, kun isket piiskallasi soitujia, ettet tee suuren luokan tuhoja. Seiniä tulee keuhattä ja piikkejä putoaa katosta. Radan lopussa sinua odottaa ilkeä-tapainen pomo, joka yrittää listiä sinut miekallaan.



PLANT CASTLE

Tässä linnassa Christopher kohtaa monia uusia vihollisia, kuten luurangon, joka



heittelee luita ja hämähäkkejä, jotka putoavat katosta. Kulje varovaisesti silloilla,



Castlevania II BELMONT'S REVENGE

niin pääset nopeasti pomojen Kummulo ja Nimbler kimppeen.



Kun olet selvittänyt nämä neljä linnaa, olet valmis jatkaamaan kohti Draculan omaa linnaa. Tämä viimeinen koitos on suuri ja hankala selvittää, joten sinulla täytyy olla sisua ja rohkeutta, että pääset päämääräsi asti.

TOIMITUKSEN ARVIO

Castlevania-peleistä pitävät Nintendo-fanit eivät voi ainakaan valittaa, kun sarjasta julkaistaan Suomessa jokaiselle pelikoneelle oma uutuuutensa ihan parin kuukauden sisään. Game Boy-pelaajat, jotka ovat jo ehtineet selvittää ensimmäisen pikkuruuden Castlevania-pelin, saavat nyt hyvän seuraajan selvitetäväksi. Tässä on paljon samaa kuin edellisessä, mutta kehitys on ollut positiivista. Konami on onnistunut jälleen hienosti.

Kirby's Dreamland

Pikkuinen Kirby on Nintendon uusin fantasiatiasankari. Hän on pieni ja pyöreä hahmo, joka voi nielaista melkein mitä vaan ja lentää imemällä ilmaa sisäänsä.

TUTTU TAUSTAKUVIO

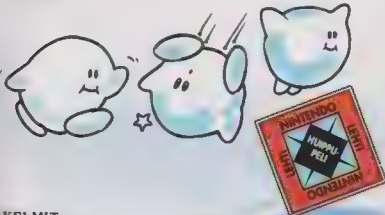
Unien maailmassa kaikki elivät rauhassa ja onnellisina, kunnes ilkeä kuningas Dedede ja hänen mellastava kelmijoukkionsa tekivät kaikkien uniolentojen elämän ikäväksi. Nämä moukat tekivät paljon pahaa. Unimaailman tuikkivat tähdet alkoivat himmentyä. Onko tarinassa yllätyksiä? Niin, tämä peli perustuu taas kevyellä kädellä hahmoteltuun ilkeiden valtausyritykseen, joka täytyy kumota niin, että sinä hypäät sankarin saappaisiin ja paiskot ikimyksiä kaikkien ihmansuuntiin.

ERINOMAINEN PELI

Mutta kaavamainen juoni on ainoa yhteys mitä tällä mielikuvituksellisella pelillä on tavanomaisten ja tylsien pelien kanssa. Kirby's Dreamland on nimittäin erittäin hauska Game Boy-peli, jonka grafiikka ja ohjaintuntuma ovat todella laadukkaat. Kuva rullaa välillä sivuttain ja välillä pystysuunnassa. Ja vaihteluhan tunnetusti virkistää.

SANKARIMME

Kirby on pieni pyöreä pallero, jota voisi helposti luulla pilveksi. Hän ei näytä olevan mukään erikoisen pystyvä veikko, mutta hänen suunsa ja vatsansa kestävät enemmän kuin oopperalaulajaltakaan voisi odottaa. Ei, hän ei onneksi laula, mutta Kirbyn sisään mahtuvat kaikki kelmit. Kirby voi imaista kelmin sisäänsä ja sylkäästä hänet toisen päälle. Hän osaa kävellä, hyppiä ja lentää. Lentäminen onnistuu vetämällä vatsa täyteen ilmaa ja leijumalla. Hänessä on samoja piirteitä kuin Marion kaverissa Yoshissa.



KELMIT

Super Marion pelejä muistuttaa myös suuri lauma norketta ja mielikuvituksellisia kelmejä, jotka kuuluvat kuningas Dededen armeijaan. Vai mitä sanotte sellaisista tyypeistä kuin Broom Hatter, Bronto Burt, Boole, Mumbies, Shotzo ja Waddle Dee? Nämä voisivat olla nimensä puolesta rap-muusikoita Los Angelesista.



Kirby's DREAMLAND			
NINTENDO			
PELITYYPPI	JOUKUKUVA	PELAAJIA	
Seikkailu		1	
GAMELINK	SALASANA		
EI	KYLLÄ		
VAIKEUSASTE			
HELPPO	KESKIT	VAIKEA	

4.5	4.2	4.0	4.5
GRAFIikka & ÄÄNI	PELATTAVUUS	HAASTE	VIIHDE

BONUSSEINEET

Mikään itseäänkunnioittava seikkailupeli ei tulisi toimeen ilman kunnon liitua enemmän tai vähemmän hyödyllisiä kerättäviä bonuksia ja voima-ammuksia ja liisälämää ja mitä niitä nyt onkaan. Kirbyn poimimilla bonuksilla on aika tutunlaisia käyttötarkoituksia, vaikka niitä erillaisen sankarin takia sovelletaan eri tavalla. Mikrofoni esimerkiksi toimii smartbombin tavoin. Kun Kirby avalee ääntään mikrofonin se pyyhkääse kaiken liian (lu: kelmit) pois. Mintunlehden avulla Kirby pystyy lentämään ja lautaan vahvasti maustettu ruokaa auttaa Kirbyä imaisemaan kiuisankappaleet tuupanopeudella kitusiinsa. Tietysti liisälämää ja vomabonuksia löytyy eri muodoissa.



VIERAILEVAT TÄHDET

Jo toisella tasolla Kirby kohtaa pari yllättävän tuttua hahmoa, joita kutsutaan nimillä Lololo ja Lalala. Mitähän HAL-yhtiö mahtaa tuumata tasta?



Toimituksen arvio

Kirby's Dreamland kuuluu niihin peleihin, jotka kerta kaikkiaan valloittavat. Game Boylle on tulossa myös Super Mario Land 2 piikkoin, mutta juuri tällaisia pelejä on kaivattu monien action-pelien ja labyrinttien joukkoon. Kirby's Dreamland on analla sanoen Huippupeli, ykkösuutus ja klassikko, jolle tulomme varmasti saamaan vielä seuraajia (aika pitkä sana). Nintendo tekee välillä tällaista. Nimittäin julkaisee kirkipeliejä ilman mitään kohua. Muistatte vielä varmasti kuninka Gargoyle's Quest tuli markkinoille?



YK SAA TEHTÄVÄN VIERAILLA MAILLA

Olette varmasti jo huomanneet, että Capcom panostaa todella lujasti SuperNES-peleihin. Pelkästään tässä joulunumerossa esittelemme pelit Final Fight ja Super Ghouls'n Ghosts ja nyt siis tämän U.N. Squadronin. Kaikki nämä kolme ovat menestyneet aiemmin kolikkopeleinä ja ne on sovellettu taidolla Nintendon 16-bittiseen.

Capcomin kolikkopelisuosikki Area '88 on nyt saamassa Super Nintendoon oman version. Nimeä on sovitettu paremmin aikaan sopivaksi ja kyse on nyt YK:n joukoista, U.N. Squadron. UNS on korkealuokkainen shoot 'em up- eli räiskimispeli. Yhdistyneet Kansakunnat ja USA ovat kumpikin äänestyksissään päättäneet puuttua tuntemattomassa diktatuurivaltiossa tapahtuviin väärinkäytöksiin. Tehtävä on seuraava: nujertakaa kaikki vastarinta!

SHIN KAZAMA

Shin on tyypillinen keskivertopilotti

Hän osaa kaiken mitä lentäjän pitää osata, mutta ei ole ässä millään osa-alueella. Kazaman voimamittari kasvaa nopeimmin.

MICKEY SCYMON

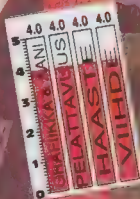
Mickey on pikemmin asetaituri kuin huippulentäjä. Hän osaa käyttää lähes kaikkia erikoisaseita ja vain hän saa käyttöönsä joitakin pelin aseita

GREG GATES

Greg on sitten todellinen lentäjä-ässä. Hän on niin uskottoman taitava, että hän pysyy ilmassa vielä lähes täysin murskatullakin koneella

SUPER NINTENDO

U.N. SQUADRON			
CAPCOM			
PELITYYPPI	MAR- RAS- KUL	PELAAJIA	
SHOOT 'EM UP		1	
PATTERIMUISTI	SALASANA		
EI	EI		
VAIKEUSASTE			
HELPPO	KESKIT.	VAIKEA	

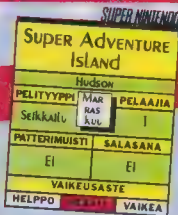


Pelissä voi valita kolmesta eri lentäjistä, kuudesta lentokoneesta ja yhdestätoista erikoisaseesta, että voisi selvittää kymmenen rataa, jotka pursuavat vihollisen panssarivaunuja, helikoptereita, lentokoneita, sukellusveneitä, laivoja ja tukikohtia.

Jokaisessa kolmesta lentäjistä on hyvät puolensa ja puutensa

OSTA UUSIA KONEITA JA ASEITA

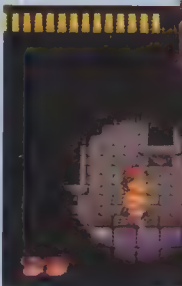
Ennen kuin lennät uuden kentän kimppeun, voit ostamalla kohentaa varustustasi. Tarvitset tähän luonnollisesti rahaa ja sitä saat vähitellen tiputtaessasi vastustajia ja vielä enemmän kun selvität radan loppuun. Pelissä on myös bonusratoja, jotka voit selvittää vain kerätyksesi rahaa



SAARILOIKKAA SUPERPAKETISSA

Master Higginsin on nyt aika valloittaa Super Nintendo sen jälkeen, kun hän on seikkailut kertaalleen sekä NES-yksikössä että Game Boyssa. Nimen miettimiseen ei ole varmaan tarvittu hiikää tai kyöneleitä, sillä Super Adventure Islandin olisi kehinyt vaikka viisivuotias lapsi. Grafiikkaa ja ääntä on onnistuttu kehittämään huomattavasti 16-bittistä konetta varten, mutta muuten peli on hyvin lähellä kahta edeltäjää.

0	1	2	3	4	5
KÄYTTÖVAIKUUS					4.4
KÄYTTÖVAIKUUS					3.2
KÄYTTÖVAIKUUS					3.6
KÄYTTÖVAIKUUS					3.5



Master Higginsin armas muuttuu kiveksi ja hänet ryövätään melkein Higginsin sylistä. Sinun tehtäväsi on auttaa Master Higginsia löytämään hänet jälleen, mutta ensin pitää kulkea läpi koko läjä konnien kansoittamia ratoja. Jokainen rata on jaettu kolmeen osuuteen, joiden läpi täytyy hypellä ja iskeä tiensä ennen kuin kunkin lopussa kohtaa radan pomon.

Ensimmäinen rata on yksinkertainen, mutta sen jälkeen kulku alkaa nopeasti vaikeutua ja silloin tarvitaan apua. Pelin apuvälineisiin kuuluvat muun muassa bumerangi, kirves ja rullalauta. Kun onnistut pääsemään rullalaudalle, pystyt etenemään paljon nopeammin, mutta kaikkia kelmejä pitää väistää, sillä jos hipaiset ilkimyksiä, menetät saman tien rullalautasi. Kun olet kerännyt tarpeeksi paljon bumerangeja ja kirveitä, saat ihan uuden aseensa. Nimittäin pieniä, vaaleanpunaisia kuulia, joita voit heittää. Ne tehoavat vihulaisiin kaikkein parhaiten. Sinun täytyy kerätä myös hedelmiä juoksenkellessasi radoilla. Muuten voi käydä niin, että aika loppuu ennen kuin pääset maaliin.

SuperNES-versiossa on yllättäen vähemmän ratoja kuin kahdessa aiemmassa pelissä, mutta ne ovat toisaalta vaikeampia selvitettäviä. Apuvälineitä on vaikeampi saada ja niitä on myös vähemmän kerättävänä. Pelissä on jatkomahdollisuuksia, mutta niitäkin on rajoitettu määrä, joten mikään helppo peli tämä Super Adventure Island ei ole.

TOIMITUKSEN ARVIO

Tämä uutuuus on komean näköinen peli ja äänet ovat onnistuneet upeasti. Musiikin tekijä on tehnyt todella hyvää työtä, sillä tämän parempia melodioita ei videopeleissä ole juuri kuultu. Mutta muissa suhteissa Super Adventure Island ei tarjoa ihmeempää uutta. Eihan tämä huonokaan ole, mutta aika tavallinen. Pelissä on niin tyyppillinen, useasti ennenkin nähty idea, että vain grafiikka ja ääni tuovat potkua.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

ACCLAIM	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Järkeily	Joukku
PATTERIMUISTI	SALASANA
EI	KYLLÄ
VAIKEUSASTE	
HELPPO	VAIKEA

Rottia, rottia ja yhä vain rottia. Niitä Simpsonsista tutun Krustyn talo on pullollaan. Sinun tehtäväsi on johdattaa rotat erilaisin ovelin konstein Bart Simpsonin rotanliitistyskoneisiin.

ROTTAHÄLYTYS NAURUTALOSSA



Jos joku lukija on välttynyt kuulemasta kuka Krusty on, niin kyseessä on sama klovnit, joka esiintyi myös kahdessa NES-konsolin Simpsons-pelissä. Hän on saanut nyt aivan oman pelinsä, jossa sekä Bart että Homer Simpson ovat vieraillevina tähtinä. Krustylla on siis melkoisia ongelmia rottien kanssa, sillä nämä ovat päässeet valtaamaan hänen talonsa kaikki huoneet. Saadakseen pikkujyrsijät aisoihin Krusty on ottanut Bartin ja Homerin avukseen rotanliitiskauskoineittensa kanssa. Nyt Krustyn ja sinun tehtävä on keksiä ovelia konsteja, joilla rotat saa johdattua näihin koneisiin.

Apunasi on muun muassa tiiliä ja putkenpätkiä.



Bart liitistää rottia



VAIHE 1

Ensimmäinen osuus koostuu kahdeksasta huoneesta. Tässä kentässä Bart painaa koneen nappia, kun saa rotan hollille. Aloita ensimmäillä Bart ja liitistyskone ja kolla sitten keksiä konsti, jolla rotat saa ohjattua Bartin luokse. Jotta pääsisit huoneeseen, joka on äärimmäisenä oikealla, sinun täytyy löytää maaginen bonustili. Ensimmäisessä osuudessa on useltia lisäselämiä, jitten varmistaa, että olet etsinyt kaikkiä ennen kuin liitit seuraavaan huoneeseen. Ovi menee lukkoon, kun lähdet huoneesta.

VAIHE 2

Useimmat huoneet kakkoosuudella koostuvat mutkikkaita putkistoista, jotka Krusty pitää osata yhdistää niin, että hän voi johdattaa rotat niitä pitkin rottamurkaamolle. Täällä on yhteensä 10 huonetta, mutta niistä kolmeen et pääse ennen kuin olet saanut aikaan taanteen niiden alle. Homer saa täällä kunnian käyttää konetta, jolla rotat levytetään.



Oi, oi, oi!

Krusty tanssii

VAIHE 3

Kun olet selvittänyt kakkoosuuden ja avannut toisen oven, pääsee Krusty etenemään hiukan pitemmälle taloon. Sitten on vuorossa kolmas osuus. Nyt sinun täytyy selvittää kaikki 14 huonetta ennen kuin pääset eteen päin. Täältä löytyy aika tavalla tiiliä, jotka voi potkaista pois, sekä trampoliineja, joiden avulla Krusty voi lennättää paikkoihin, joihin hän ei muuten ylettäisi. Tutki nämäkin huolellisesti.

3.3	3.1	3.4	3.3
AAINI	UUUS	TE	DE

Krusty's Super Fun House koostuu kuudesta vaiheesta ja valtavan monesta huoneesta, jotka tietysti tulevat koko ajan hiljalleen vaikeammiksi. Esineet ja apuvälineet vaihtelevat matkan varrella, mutta ongelma pysyy samana. Rottia, rottia ja yhä vain rottia!

Toimituksen arvio

Krusty's Super Fun House ei kuulu than parhaimpiin ongelmapeleihin. Se tuntuu aluksi kyllä hauskalta, mutta huoneiden samankaltaisuus alkaa ennen pitkää turruutta. Grafiikka ei ole hullumpi, mutta musiikki on väsyttävä ja se lisää hermostumista pelin toistavuuteen. Krusty's Super Fun House ei hyödynnä erityisemmin 16-bittisen suurta potentiaalia. Toivotaan, että toinen Simpsons-utuus, Bart's Nightmare on hausempi.

BATMAN II

Nintendo	
Batman II - Return of the Joker	
Sunsoft	
ILMESTYYS	PELAAJIA
MARRASKUU	1
PELITYYPPI	SALASANA
ACTION	KYLLÄ
VAIKEUSASTE	
KESKIT	VAIKEA

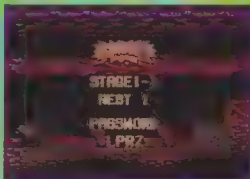
Toinen uusi Batman-filmi on pyörinyt juuri elokuvateattereissa ja samaten on ilmestymässä kaksi uutta Nintendo-peliä, joissa seikkailee Gotham Cityn synkeä, mutta oikeamielinen sankari. Sunsoft julkaisee pelin sekä NES- että GameBoy-muodossa sopivasti joulun alla.

BATMAN NES-PELISSÄ



Peli koostuu seitsemästä radasta ja jokaisen radan lopussa on tuttuun tapaan aina pomo. Useimmista pomoista selviää, kunhan vain jaksaa räiskiiä huippunopeudella, mutta Jokeri on sitten kovempi luu. Hänestä ei selviä ilman nokkeluutta. Siinä tarvitaan enemmän kuin vikkeliä sormia. Batman voi löytää matkan varrella neljä erilaista asetta. Kaikilla neljällä on oma erikoistoimintonsa, joka toteutetaan painamalla B-nappia.

Cross Bow
Jousipyssy on hidas ladata, mutta se on arvokas ase suuren tehonsa ansiosta. Jos pidät B-nappia alhaalla tätä käyttäessäsi, voit ampuu nuolia neljään suuntaan yhtä aikaa.



Shield Star
Tämä ase lähettää tähden muotoisia nuolia kolmeen suuntaan. Se on erinomainen ase, jos vihollinen hyökkää ylhäältä päin.

Neutralizer
Tällä aseella pystyt lähettämään sähköisiä säteitä, jotka nujertavat useimmat viholliset. Kun pidät B-nappia alhaalla, tulevat säteet vielä voimakkaammaksi.

Batarang
Kun heität tämän maineikkaan Bat-bumerangin, se hakeutuu kohti vihollisia ja kumoaa heidät. Batarangit ovat nopeita ja tehokkaita.

RATA 1

Seikkailu alkaa Gotham Cityn katedraalissa. Varo piikkialloja, joita putoaa katolta. Katolla olevat patsaat pitää hoitaa äkäisesti, että vältyt niiden salamahyökkäykseltä.



Gothamin kaduilla

Pomo on helppo selvittää, sillä sinun täytyy vain räiskiiä sielusielu kyllästä, niin hän heittää pyyhkeen kehään.



Katedraalissa

RATA 2

Tämän radan alkuosassa kuljet ympäri taloa, joka on täynnä ansoja. Sitten Batman ottaa rakettimoottorin käyttöönsä ja lentää sujuvasti radan loppuun. Rakettimoottoria on hauska käyttää.

RATA 3

Gotham City on kuin joulun kunniaksi lunta tulvilaa, kun Batman kuljeskelee kolmannessa kentässä. Koita varoa katojen piikkejä ja pidä mielessä talviolosuhteet. Pomoa täytyy ampuu ensin niin monta kertaa, että hän hyytyy. Sen jälkeen täytyy loikata hänen ylitseen pippuroimaan häntä takaa päin.

Sinun täytyy siis selvittää näiden ratojen jälkeen vielä neljä muuta ennen kuin saat kohdata Jokerin. Kun sinä pyristelet näissä kentissä, me selvitämme Game Boyn Batmanin saloja.

0	1	2	3	4	5	
					NI	4.2
					ELÄTTÄ	3.5
					HAASTE	3.5
					VAIKKE	3.7

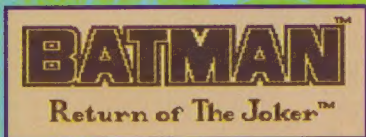
- Return of the Joker

Lepakkomies kahdessa pelikoneessa

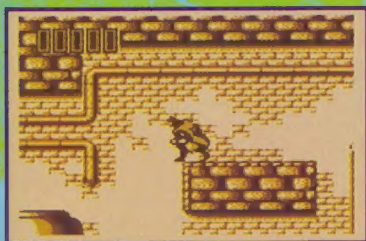
Näillä uusilla Batman-peleillä ei ole isommin tekemistä uuden elokuvan kanssa, sillä nämä on suunniteltu jo ennen filmin ilmestymistä. Jokeri palaa pelien pääkonnaksi, kun elokuvassa toteutti roistomaisia ideoitaan tietysti Pingviini. No, Batmanin päävihollisia kumpikin.

BATMAN GAME BOYSSA

Alkuperäinen Batman-peli Game Boylle on jo klassikko. Se oli yksi ensimmäisistä todella hyvistä peleistä mitä pikkuruudulle tehtiin. Ainoa miinuspuoli pelissä oli melko suttuinen ja riittämätön grafiikka. Nyt Sunsoft on korjannut tämän puutteen korkojen kanssa. Uudessa pelissä on selkeä ja komea grafiikka.



Pelin lähtiessä käyntiin sinulla ei ole mitään aseita, vaan Batman joutuu turvautumaan luuvitoseen. Etsi itsellesi niin nopeasti kuin pystyt ase ja pidä huolta, ettet kuluta ammuksia heti loppuun, sillä silloin joudut käyttelemään taas rystysiä. Toisissa paikoissa et pääse eteenpäin, ellet hyödynnä koukkua. Kun heität sen vinosti ylöspäin haluamaasi suuntaan, voit heilauttaa itsesi sitten ilmassa kauemmaksi kuin hyppäämällä pääsisit.



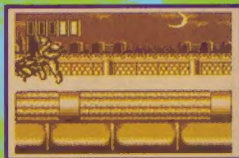
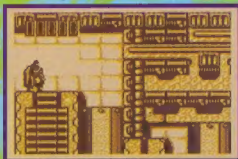
Paljon terävämpi kuva kuin ykkösosassa.

RATA 1

Ensimmäinen kenttä on alhaalla viemäreissä. Täällä on tärkeää varoa pohjattomia reikiä, joita on vähän siellä sun täällä. Melko varhaisessa vaiheessa on käytettävä koukkua, että pääsisi etenemään. Alkuun loikkiminen voi tuntua vaikealta, mutta kun siihen saa tuntuman pääsee kipuamaan yllättävän korkealle ja loikkaamaan kauas.

RATA 2

Tässä tehtaassa törmäät hengenvaarallisiin pilareihin, jotka liikkuvat ylös ja alas. Niiden ohi on erittäin vaikea päästä, mutta parhaana yrittämällä löytää konstin. Jos siinä epäonnistuu, menettää puolet energiasta.



Voit valita itsemissä järjestyksessä haluatu selvittää radat, mutta jokaisen läpi on kuljettava ennen kuin saa ryhdyä mittelöön Jokerin kanssa. Siinä on neljä jatkamahdollisuutta koko pelin selvittämiseen.



0	1	2	3	4	5
KANI 4.1					
PELATTAVUUS 3.0					
HAASTE 3.8					
VIINTE 3.7					

Toimituksen arvio

Pelin Batman II kahdessa versiossa on luonnollisesti paljon muitakin yhteistä kuin nimi, mutta samasta pelistä ei aivan ole kyse. Grafiikka on upea ja selkeäpiirteinen ja myös äänet ovat mainiot. NES-versio on helpompi selvittää kuin GB-peli, mikä johtuu lähinnä siitä, että vain TV-ruudun väri-versiossa on salana. Kaiken kaikkiaan molemmat pelit ovat hyviä, vaikka Game Boyn ohjaimia on vaikea oppia käyttämään. Tuntuu siltä, että Batmanista voisi tulla yhtä suuri Nintendo-sankari kuin kaikkien tuntemasta Mariosta.

Batman II Return of the Joker		
SUNSOFT		
PELITYYPPI	MAR- RAS- KUU	PELAAJIA
ACTION		1
GAMELINK	SALASANA	
	EI	
VAIKESASTE		
HELPPU	KEHU	VAIKEA

Disney Adventures

In The Magic Kingdom

Linnan avaimet ovat joutuneet kateisiin ja Mikki Hiiri tarvitsee apua löytääkseen ne. Sinut on valittu auttamaan Mikkiä ja tehtäväsi on hankkia kuusi hopeista avainta, joilla pääsee sisään linnaan.



HICKEY
"HEY, GOOFEY LET'S TRY
FOR THE BIG PARADE!
WHERE'D THE GOLDEN KEY TO
THE GATEY!"

Capcomin tuore Disney-peli *Adventures in the Magic Kingdom* koostuu oikeastaan kuudesta eri pelistä. Viisi näistä on huvipuiston erilaisia huvituksia ja kuudes esittää erilaisia kysymyksiä monista Disney-hahmoista. Aina kun selviitää yhden näistä peleistä saa yhden hopeisen avaimen. Kun olet saanut kerättyä kaikki avaimet kasaan, on syytä kiirehtiä linnaan, missä Mikki Hiiri odottaa jo. Kun kuljet ympäri huvipuistoa, törmäät moniin Mikin kavereihin kuten Hesuun ja Akuun. He asettavat sinulle englanninkielisiä kysymyksiä ja jos vastaat kysymykseen oikein, he antavat vinkin mistä löydät seuraavan Mikin kaverin. Kun vastaat oikein riittävän moneen kysymykseen, saat siis hopea-avaimen.

Adventures in the Magic Kingdom

Capcom

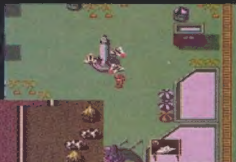
ILMESTYYS	PELAAJIA	
Joulukuu	1	
PELITYYPPI	SALASANA	
Seikkailu	Ei	
VAIKEUSASTE		
HELPPO	RESKIT	VAIKEA

0	1	2	3	4	5	
0	1	2	3	4	5	3.2
0	1	2	3	4	5	3.5
0	1	2	3	4	5	3.3
0	1	2	3	4	5	3.2

Olit missä tilanteessa tahansa, voit aina painaa Select-nappia, että näet montako elämää sinulla on jäljellä, paljonko aikaa on jäljellä (kun selviit jotakin huvituksista) sekä kuinka monta tähteä ja avainta olet onnistunut keräämään. Voit vaihtaa tähtiä lisäelämiin ja muuhun hyödylliseen.

TOIMITUKSEN ARVIO

Tämä peli on suunnattu lähinnä nuoremmille Nintendo-pelaajille, mutta valitettavasti toiset pelin asioista ovat liian hankalia heille. Disney-kysymykset tuottavat varmasti tuskia, ellei englanninkielä osaa erityisen hyvin ja varsinkin ellei ole perehtynyt Disney-hahmojen historiaan. Grafiikka ja äänet ovat ihan mukinnenevät kuten ohjaimien toiminnotkin, mutta se on tosiaan sääli, ettei peli taida saavuttaa kohderyhmäänsä, koska se on toisin paikoin niin vaikea. Tämä on epäilemättä jäänyt keskeneräisimmäksi tähän mennessä julkaistusta Disney-peleistä. Kannattaa siis ehkä odottaa Darkwing Duck-peliä.



Ufuria

SUNSOFT

ILMESTYYS	PELAAJIA
Joulukuu	1
PELITYYPPI	SALASANA
Seikkailu	KYLLÄ
VAIKEUSASTE	
HELPPO	VAIKEA

Ufuria
THE SAGA

PIKKUVINTIÖ ETSII KAVEREITA

Kaikki ystäväsi ovat kadonneet, eikä sinulla ole mitään tietoa edes omasta pitkäikästäsi. Ainoa keino päästä selviytyen siitä on löytää kadonneet kaverisi ja löytää heidän auttamanaan tie takaisin kotiin. Pelin minähenkilö on pieni ja erikoinen satuelento, jonka päässä on myssy ja aurinkolasien linsskejä muistuttavat silmät.

Kun peli alkaa, olet ihan yksin, eikä kukaan ole auttamassa sinua oikeaan suuntaan. Kun alat etsiskellä, löydät ennen pitkää kristallin, jonka avulla saat käyttöön salasanan ja hiukan myöhemmin kohtaat ensimmäisen kaverisi. Valitettavasti hän ei tunnu tuntevan sinua, mutta jos opetat hänelle pikku



nuja ja kassa kaapin päikkää, hänen muistinsa alkaa palata. Hän löytäytyi seuraasi ja aina uuden kaverin löytäessäsi voit valita ketä haluat ohjata siitä eteenpäin. Huomaat nopeasti, että eri pelihahmot sopivat toisia paremmin tiettyihin tilanteisiin. Kannattaa siis vaihtaa päähahmoa tehtävän mukaan.



Sinun määränpääsi tässä seikkailupelissä on löytää kaikki ystävät ja sitten selvitää heidän avullaan pelin kaikki radat. Sinua ilmestyy välillä auttamaan nuoli, joka osoittaa suuntaa, minne kannattaa mennä, että löytää seuraavan kaverin.

Toimituksen arvio

Ufuria on varsin mukava peli. Touhu tuntuu jollain tavalla ennen koetulta, vaikka mieleen ei juolahda yhtään peliä, joka olisi varsinaisesti samanlainen. Grafiikka on ihan mukiinmenevä, vaikka värit ovat varsin laimeat ja äänetkin pikkusieviä. Musiikki tuo mieleen Mega Man -pelit, kuten salanasysteemikin. Salasana onkin kätevämpi kuin toinen malli, jossa on pitkä litania kirjaimia ja merkkejä, jotka pitää saada pitkulleen oikein. Leppoisaa hupia siis. Tavallisen kiva peli.

0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5

SHATTERHAND
kädet täyttä rautaa

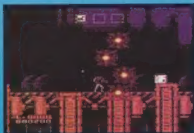
Eletään vuotta 2031. Steve Hermann, joka tunnetaan rautaisten nyrkkiensä ansiosta nimellä Shatterhand, joutuu taistelemaan robottivoimia vastaan kenraali Gus Groverin johtamana. Hän taroitsee sinun apuasi selviytyäkseen taisteluissaan.



Shatterhand on toiminnantäyteinen peli Jalecolta. Sinun täytyy kulkea läpi koko nipun ratoja apunasi robotit, joita saat, kun keräät tarpeeksi monta bonusta. Apulaisrobotteja on kahdeksan erilaista. Saat erilaisia robotteja riippuen keräämistäsi bonuksista ja järjestyksestä, jossa ne poimit.

Toimituksen arvio

Shatterhand on aika tyypillinen action-peli. Suurin osa piirteistä on keskinkertaisia, mutta kokonaisuus on itse asiassa aika mainio. Jos Power Blade ja Blue Shadow kuuluvat suosikkipeleihisi, voi Shatterhandia myös huolta suosittelaa.



Pelin aluksi täytyy aina selvittää rata 1, mutta sen jälkeen saat itse valita viiden jäljelläolevan radan järjestyksen. Kunkin radan lopussa kohtaat tuttuun tapaan loppupomon, joka täytyy nutistaa kamppailussa, että pääsee jatkamaan.

Shatterhand

JALECO	
ILMESTYYS	PELAAJIA
MARRASKUU	1
PELITYYPPI	SALASANA
ACTION	EI
VAIKEUSASTE	
HELPPO	VAIKEA

0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5

The Addams Family™

Ooky, kooky, spookey

Addamsin maineikas perhe on tulossa taas vierailulle tu-ruutuuihimme. Tuorein uutuuus on tämä uusi peli Super Nintendolle. Fester-setä on täällä kertaa joutunut Abigail Cravenin lumouksen valtaan ja tämä haluaa päästä käsiksi perheen varallisuuteen. Hän on onnistunut nyt kidnappaamaan koko perheen, lukuunottamatta Gomezia. Sinun pitää siis auttaa Gomezia pelastamaan muu perhe pulasta.

Peli alkaa talon eteisallista, jossa on seitsemän ovea. Kun-kin oven takana on luvassa pitkä ja mutkikas kenttä, joka täytyy selviittää edetäkseen



pelissä. Jos kuljet ensimmäisestä ovesta, huomaat päätyneesi talon ulkopuolelle. Täällä ei ole niinkään paljoa noudettavaa tai löydettävää, mutta ulkona on toisaalta hyvä harjoitella peliohjaimien käyttöä. Toinen ovi johtaa sinut vanhan tammen luo. Tutki paikat tarkasti, sillä jonnekin on kätetty yksi sydän. Kolmannesta ovesta pääsee konservatorioon. Täällä Co-



mez haluaisi ottaa löysemmin rantein, mutta sinulla on kiire, joten hoputa yhtä jatkamaan. Kun kuljet neljännessä ovesta, löydät itsesi musiikkihuoneesta. Valitettavasti et pääse täällä kovinkaan pitkälle ennen kuin



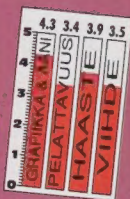
olet saanut muut perheenjäsenet pelastettua.

Viidennen oven sisäpuolelta löydät gallerian. Säälä, ettei sinulla ole taaskaan aikaa jäädä ihaillemaan tauluja, sillä



SUPER NINTENDO

Addams Family	
OCEAN	
PELITYYPPI	Jou- luku
Seikkailu	1
PATTERIMUISTI	SALASANA
EI	EI
VAIKESASTE	
HELPPO	KESKIT. VAIKEA



perheen hätä on kiireinen asia. Kuudes ovi johtaa sinut keittiöön. Täällä voit valita jomman kumman kahdesta reitistä, mutta pidä huolta, että valitset oikein. Valinta ei ole lainkaan yhdentekevää. Seitsemäs ja viimeinen ovi avaa tien pelihuoneeseen. Vähemmän leikkisiin vempaimiin kuuluvat hengenvaaralliset heilurit ja giljotiini.



Kun saat lopulta kaikki perheenjäsenet pelastettua, sinun pitää palata takaisin musiikkihuoneeseen ja kulkea siellä ovesta. Sen takana sinua odottaa ensin vaikea labyrintti, jonka jälkeen kohtaat viimein loppupomon.

TOIMITUKSEN ARVIO

Tämä on päätähumaavaa puuhaa. Grafiikka on hieno ja myös äänit tekevät vaikutuksen. Peli on melkoisen hauska ja muodostaa, ihan kuten NES-versiokin, todellisen haasteen. Addams Family sopii hienosti kaikille, jotka ovat pitäneet SuperNES-pelejä aika helppoina selvittä. Tämä on nimittäin peli, jota on turha uskoa ratkaisevansa yhdessä päivässä.